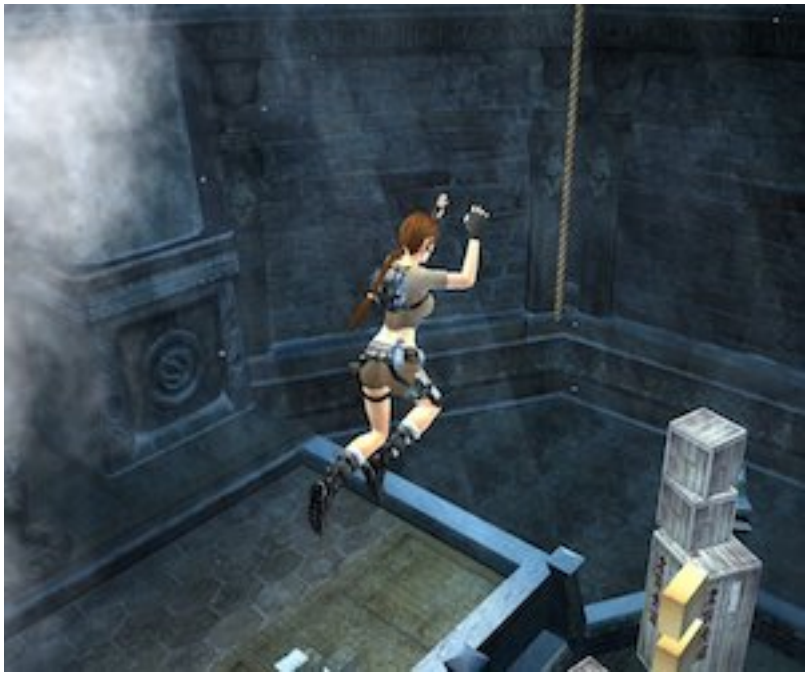


Мы все привыкли, что герои видеоигр обычно молодые люди, но, по крайней мере, достаточно молоды для того, чтобы иметь неприличные планы на спасенных принцесс. А игра Effie отличается от принятых стандартов – главный герой этого платформера был проклят ведьмой, и превратился в старика. Однако он не собирается сидеть на лавочке, как остальные дедушки, несмотря на свою ленивость от природы.

Сюжет игры

История здесь довольно простая – герой всю дорогу собирает важнейшие артефакты, параллельно освобождает пару городков от ведьмы, чтобы в финале забрать у злодейки силы и заодно обеспечить миру спасение. Прежде чем взять очередной артефакт, Галанд и игроки вынуждены выслушать злобный хохот и проклятия от ведьмы. Затем по классике жанра – герою нужно подраться со слугами и боссом, увидеть удивление на лице побежденных, и услышать обещание ведьмы, что она еще вернется.

Однако при этом история имеет свое тонкое очарование и даже философский смысл.

Нужно отметить, что сюжет подается в качестве сказки, которую Галанд повествует своей дочке, сидя у камина. И именно ее улыбка стала самой главной наградой за спасение планеты.

Игровой процесс

Процесс приключенческой игры Effie получился таким же классическим, как и сюжет. Авторы все время повторяли, что их вдохновением стали такие хиты, как Rayman, The Legend of Zelda, Crash Bandicoot. И это сразу видно – всю игру старичок Галанд не по возрасту прыткий, быстро бегает, прыгает, дерется волшебным щитом, ищет ключи, собирает камешки, особые реликвии. Также он открывает сундуки и решает задачки.

В основном задания связаны с тем, что необходимо жать на рычаги, активировать знаки, чтобы открылся дальнейший проход и поднялся лифт, а герой добрался до очередного ключа. Ничего сложного и особенного в этом нет, а если что-то непонятно, можно просто подбирать разные варианты. Так и хочется назвать художественный стиль платформера карамельным.

Другое дело – упражнения, порой здесь игра дает прикурить. Удивительно то, что в ней нет проблем с управлением даже на компьютере без геймпада. Особенно много напряжений появляется, когда нам, к примеру, необходимо быстро рассчитать и запрыгнуть на движущуюся платформу, а затем спрыгнуть с нее, чтобы героя не сбила балка и пр.

Зачастую платформы под ногами разваливаются, горят, тонут в воде, разъезжаются в разные стороны и всячески делают так, чтобы Галанд погиб или просто свалился и начал проходить все заново. Поэтому приходится действовать быстро и точно, например, прыгнуть ровно по центру между потоками ядовитой лавы, попасть точно на выступ, который вот-вот разрушится, и сразу перемахнуть на противоположную сторону. Еще интересен эпизод, где необходимо быстро прыгать по бочкам, плавающим в сточной воде, и прыгать нужно против течения, в обратную сторону, пока героя не унесло в ненужном направлении. Частенько приходится передвигать рычагами предметы, платформы, чтобы создать условия, позволяющие допрыгнуть до нужного места.